MARZO 1999

PC CD-ROM
PlayStation

MAGAZINE

LA PRIMA RIVISTA DI VIDEOGIOCHI COMPLETAMENTE GRATIS

MONACO Grand Prix

RACING SIMULATION 2

FORMULA 1 SULLA PLAYSTATION

ALL'INTERNO

TEST

MONACO GRAND PRIX
RISE OF ROME
METAL GEAR SOLID
ROLLCAGE
RESIDENT EVIL 2

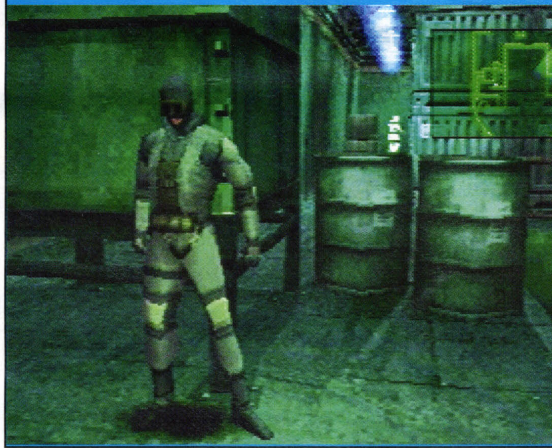
E INOLTRE...

Notizie,
anticipazioni,
trucchi

TENIAMO IL RITMO

Sono ormai passati due anni da quando la Sony ha lanciato *PaRappa The Rapper*, il gioco più bizzarro che si sia mai visto sulla nostra PlayStation, e finalmente è stato annunciato il seguito, intitolato *Um Jammer Lammy*.
In questo nuovo titolo vestiremo i panni di Lammy, una ragazza che sogna di diventare chitarrista in un gruppo rock. Per riuscire nel nostro sogno, però, dovremo seguire gli insegnamenti del maestro Chop Chop, che ci spiegherà come suonare la chitarra seguendo il ritmo della musica, prima di affrontare le situazioni "reali" – tra le quali troviamo addirittura una "sfida tra banjo", come quella di "Un Tranquillo Week-End di Paura".
Mentre l'uscita in Giappone di *Um Jammer Lammy* è prevista per l'estate, non è stata ancora annunciata una data di pubblicazione europea; possiamo comunque aspettarci di poter giocare entro la fine dell'anno.

UNO CONTRO TUTTI

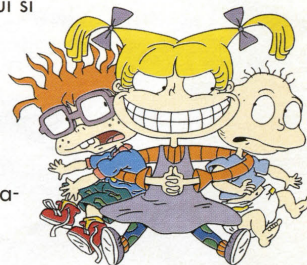
È finalmente uscito *Metal Gear Solid*, il capolavoro annunciato di Konami in cui dovremo rivestire i panni e il giubbotto antiproiettile di uno dei migliori incursori degli Stati Uniti per penetrare all'interno di una base militare catturata da malvagi terroristi che minacciano di scatenare l'inferno nucleare. Proviamo questa incredibile avventura nei negozi Gaming Zone della nostra città!

DISPONIBILI LE NUOVE LIBRERIE DIRECTX

Microsoft ha di recente annunciato la disponibilità di DirectX 6.1, la nuova versione delle librerie di programmazione utilizzate dai giochi più recenti.
La più interessante novità introdotta nella versione 6.1 è indubbiamente la presenza di DirectMusic, un sistema che permette agli sviluppatori di creare musiche coinvolgenti, in grado di cambiare in base alla situazione del gioco.
Altrettanto importante, soprattutto in vista degli sviluppi futuri, è il supporto dei nuovi e potenti processori Pentium III di Intel, e delle nuove istruzioni che questi utilizzano.
In questo modo, non servirà installare nuovi driver o nuovi programmi, e potremo subito apprezzare il realismo e la velocità della grafica ottenibile con i Pentium III.

REALIZZAZIONE EDITORIALE
Il Mio Castello SpA
Via Asiago 45 - 20128 Milano
DIRETTORE EDITORIALE
Mietta Capasso
DIRETTORE RESPONSABILE
Vittorio Manti
SEGRETERIA DI REDAZIONE
Pierpaola Eraldi
IMPAGINAZIONE
Davide Candiani
CHIEF FINANCIAL OFFICER
Claudio Cuna
CHIEF OPERATING OFFICER
Stefano Spagnolo
GROUP PUBLISHER
Vittorio Manti
ASSISTENTI DI DIREZIONE
Paola Altieri, Alberta Rivolta, Rosa Scarsetto
PUBBLICITA'
Il Mio Castello SpA
Via Asiago 45 - 20128 Milano - Tel. 02/26005530
SEGRETERIA
Gabriella Re
TRAFFICO
Elena Consoli, Nicoletta Pappalettera, Domizia Ricci
COORDINAMENTO DELLA PRODUZIONE
Francesca Brenci
PRODUZIONE
Luigi Canton, Lorenzo Cazzaniga
STAMPA
Mediagraf, Padova

Registrato presso il tribunale di Milano n. 808 del 25/11/98

UN GIOCO PER I PIÙ PICCINI

È in arrivo dagli Stati Uniti *Rugrats*, basato sull'omonima serie di cartoni animati, di grande successo in USA ma purtroppo mai arrivata sui nostri schermi. Così come nella serie televisiva, il gioco narra le avventure di un gruppo di giovanissimi amici (di età compresa tra uno e tre anni) alle prese con un puzzle di cui si sono persi i pezzi, che dovremo recuperare esplorando le ricostruzioni tridimensionali di ambienti familiari – ma visti dagli occhi di un bimbo di un anno.
Anche un semplice armadio può sembrare minaccioso, quando si è così giovani...
L'uscita di questo gioco, pensato per i più giovani ma apprezzato anche dai più grandi, è prevista per aprile.

VITA DA INSETTO

Negli ultimi tempi abbiamo avuto una vera invasione di formiche e insetti vari, non dal giardino di casa nostra, ma dall'industria cinematografica americana che ci ha stupito con i simpaticissimi "Z la formica" e il disneyano "A Bug's Life". La Disney non si è limitata alla sola versione per le sale e la sua divisione software ha pensato bene di sviluppare un titolo PlayStation, sfruttando appieno un filone che finora non ha deluso le aspettative. *A Bug's Life* è un gioco a piattaforme 3D che sembra trarre ispirazione da *Spyro* e *Crash Bandicoot*.
Controlliamo, infatti, la nostra piccola formica con una visuale in terza persona, muovendoci nell'ambientazione del film e seguendone la trama, capitolo per capitolo. Il titolo Disney cerca di fondere assieme le idee migliori dei giochi nel suo genere, lasciando intatto il fascino del cartone animato grazie alla presenza di numerose sequenze, tratte dalla versione originale, e da scenari opportunamente studiati, dove le trovate grafiche e la caratterizzazione dei personaggi non tradiscono lo spirito del film.
A Bug's Life promette di essere un gioco fluido e molto vivace, ricolmo di tutte quelle carinerie con cui la Disney ci ha abituati da tempo. Inoltre, alcune trovate geniali che ne dovrebbero aumentare la longevità e il piacere di scoprire tutti i segreti di Flick, la piccola formica protagonista, e il suo mondo in miniatura. Tra i particolari più interessanti possiamo trovare i bulbi, importanti per creare improvvisati trampolini e piattaforme elastiche. Alcuni segreti e bonus speciali, infatti, possono essere scoperti e raggiunti solo con un uso appropriato dei bulbi in alcuni punti chiave. La grafica è di buon livello e la nostra simpatica formica si muove liberamente nel suo mondo tridimensionale saltando ostacoli, trasportando oggetti e lanciando bacche rosse contro i numerosi insetti ostili che circondano il formicaio. I comandi per muovere il buon Flick sono tutto sommato semplici, ma un'opzione ben studiata di pratica dovrebbe consentire rapidi progressi per i meno esperti e per il pubblico dei più piccini. Il gioco sembra decisamente accattivante e pieno di trovate geniali.

IL POTERE NELLE NOSTRE MANI

Sta per arrivare *Civilization II: Call To Power*, una versione sostanzialmente riveduta e corretta del famosissimo gioco di strategia a turni. Anche in questo caso dovremo creare e dirigere una intera civiltà, partendo con un semplice pioniere nell'anno 4000 a.C. per arrivare sino alle navi stellari del 3000 d.C., scoprendo nuove terre e nuove tecnologie e sfidando le altre popolazioni per ottenere la supremazia militare e economica.
A nostra disposizione ci saranno le armi più bizzarre mai viste in un gioco strategico: ad esempio, potremo usare il Tele-Evangelista, in grado di farsi mandare soldi dalla popolazione del nemico, oppure gli Avvocati, capaci di bloccare la produzione nelle città avversarie; naturalmente, avremo anche una notevole quantità di unità militari "normali" a nostra disposizione, in caso la guerra non convenzionale non sia sufficiente.
Potremo trovare *Civilization II: Call To Power* per PC entro poche settimane, tradotto completamente in italiano. Entro qualche mese, inoltre, potremo giocare a *Call To Power* anche sulla nostra PlayStation.

DI NUOVO GUERRE STELLARI

Si fanno sempre più attendibili le indiscrezioni a proposito dell'ultimo titolo dedicato dalla LucasArts alla trilogia di Guerre Stellari. *X-Wing: Alliance* si preannuncia come uno dei più elaborati titoli di simulazione spaziale per PC, riprendendo la tradizionale impostazione dei classici come *X-Wing* e *TIE Fighter*, momentaneamente abbandonata dai creativi della Lucas nel più recente *X-Wing Vs TIE Fighter*. Con *X-Wing: Alliance* tornerà infatti a giocare un ruolo fondamentale lo svolgimento della trama, che ci vedrà cominciare le nostre avventure al termine del secondo episodio della saga, "L'Impero colpisce ancora", per condurci fino alla battaglia finale contro la nuova Morte Nera del "Ritorno dello Jedi". Altre gradevoli novità riguarderanno il settore delle navi pilotabili. Potremo infatti sederci nella cabina del mitico Millennium Falcon, ma non mancheranno anche i più classici caccia monoposto che abbiamo imparato ad amare nei film e nei capitoli precedenti, tutti riprodotti in maniera impeccabile con tanto di abitacoli completamente tridimensionali. Prepariamoci quindi ad affrontare le spettacolari battaglie interstellari (sono annunciate più di 50 missioni singole e l'immancabile opzione multigiocatore), ambientate in una galassia lontana lontana.

BENVENUTI NELL'ANGOLO DELLE NOVITÀ DEDICATE A UR GEAR, LA PERIFERICA TUTTA ITALIANA, UNICA NEL SUO GENERE, DISEGNATA DA PININFARINA. VOLETE SAPERE PERCHÉ? CONTINUATE A LEGGERE...

UR GEAR NEWS

Bentornati! Dopo l'appuntamento del mese scorso, nel quale vi abbiamo parlato di *Total Air War* e della rivoluzionaria modalità Double Device (che vi permette di utilizzare un joystick o un volante in congiunta con il casco), andiamo a dare un'occhiata a un altro titolo, decisamente intrigante, che ha deciso di trarre vantaggio del prodotto realizzato dalla Union Technology.

GIOCO DEL MESE

WARGASM –DID/INFOGRAMES
(Leader distribuzione)

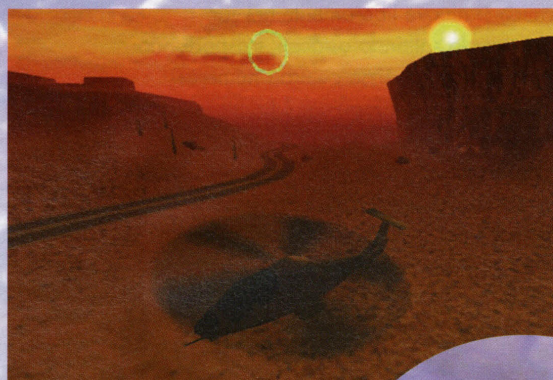
Anche questo mese vi parliamo di un titolo realizzato dai celeberrimi Digital Image Design. *Wargasm* vi metterà al comando di un esercito, un esercito coinvolto in una guerra su scala mondiale, voi contro il nemico, qualunque esso sia. Nel gioco potremo prendere il comando di un carro armato, di un elicottero o di un marine appiedato. Questi tre "elementi" rappresentano la nostra arma offensiva, è ovvio che a seconda della missione intrapresa dovremo impartire degli ordini, direzionando le nostre truppe su un bersaglio piuttosto che un altro e via via discorrendo. Giocare si rivela piuttosto facile rispetto ad altri titoli vagamente simili: gli ordini che potremo impartire alle nostre truppe saranno di movimento e di attacco; regole basi, ma indispensabili per vincere una guerra. La parte di azione vera e propria potrà essere gestita sfruttando diverse telecamere: in prima persona, dall'alto, con una telecamera mobile ecc. Padroneggiare i tre mezzi a nostra disposizione rappresenterà la chiave del nostro successo o fallimento. Giocare le carte al meglio per spazzare via il nemico dal territorio che vogliamo conquistare (un planisfero ci permetterà di scegliere quale territorio attaccare) sarà fondamentale. La grafica di *Wargasm* è, come lo standard attuale vuole, rigorosamente in 3D, gli ambienti sono ricostruiti molto bene ed in maniera piuttosto realistica. Per ciò che riguarda il sonoro, i DID hanno pensato di utilizzare dei tumultuosi temi di musica classica facilmente riconoscibili come sfondo epico all'azione. La giocabilità di *Wargasm*, infine, è ottima, grazie a un concept originale e a un'implementazione che solo un gruppo di questa caratura poteva infondere. Una ventata di aria fresca per le simulazioni di guerra (non ci stupiremmo di vedere apparire dei cloni a breve!).

PERCHÉ UR GEAR?

Combattere richiede da sempre riflessi pronti, dinamicità e notevole capacità risolutiva. UR Gear non può sostituire queste caratteristiche, ma riesce decisamente a semplificare il controllo dei mezzi presenti in *Wargasm*.

Noi abbiamo trovato indispensabile, non solo utile, l'utilizzo di UR Gear, ma vediamo perché! Il carro armato, si sa, è un mezzo composto da una torretta semovibile che non segue necessariamente la direzione di moto del mezzo. UR Gear viene in aiuto alle complicazioni che possono nascere da un controllo canonico del gioco costituito solo da un joystick permettendo di utilizzare la testa per muovere la torretta. Questo si traduce in una risposta molto più efficiente agli attacchi provenienti dai lati, dall'alto e da dietro, semplificando di molto il numero di tasti da dover ricordare mentre siamo impegnati in un agguerritissimo combattimento.

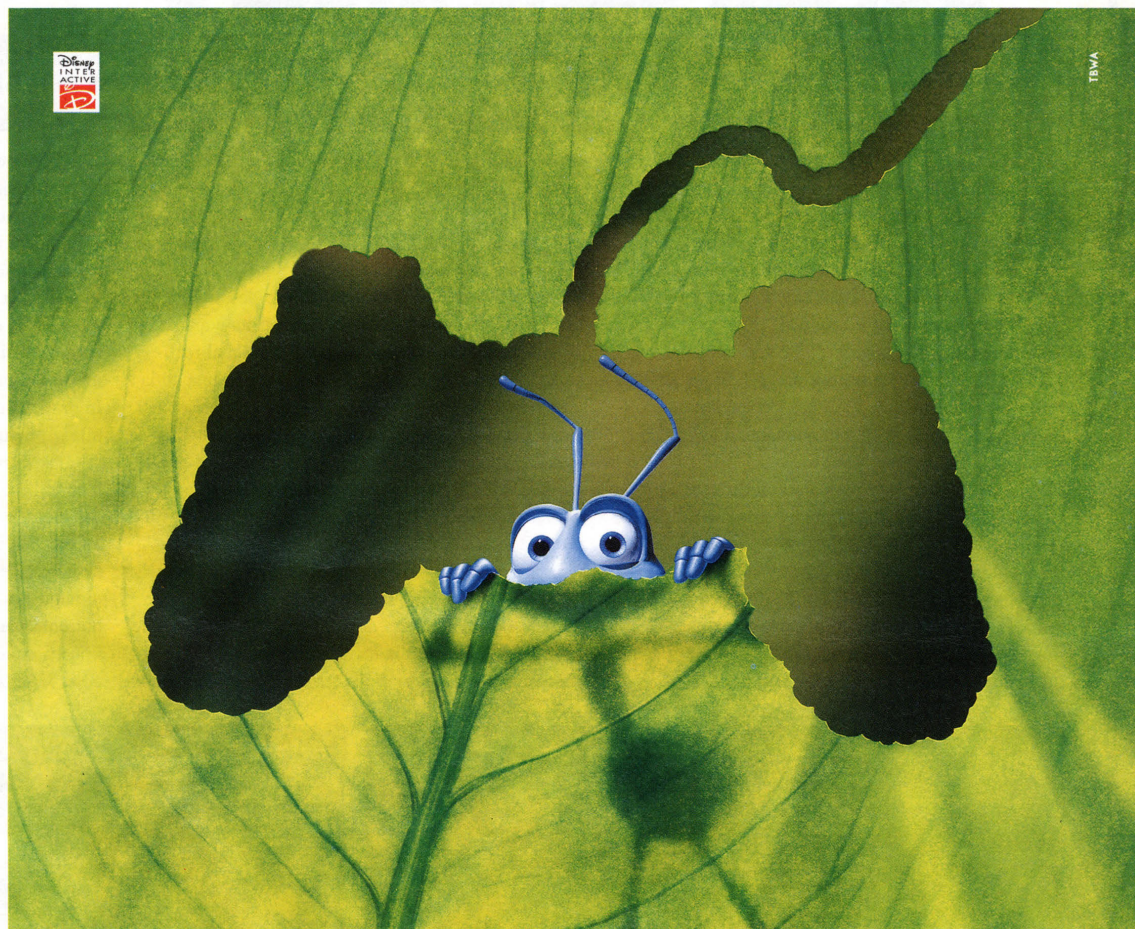
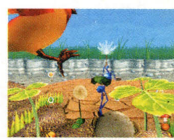
Anche utilizzando il marine, comunque, UR Gear da il meglio di sé: quando utilizziamo il nostro corpo per correre in una direzione e la nostra attenzione viene attirata da un punto a destra o a sinistra, il nostro istinto è quello di girare il busto di lato continuando comunque a correre. Utilizzando il marine in *Wargasm*, potremo correre verso una costruzione atta a proteggerci, guardando (e sparando) allo stesso tempo al nostro aggressore. Anche in questo caso, e con questo titolo, UR Gear si dimostra un valido complemento ai sistemi di input tradizionali, aumentando giocabilità e immersività in maniera sino ad ora impensabile. Per coloro che volessero scaricarsi da Internet la patch di *Wargasm* per utilizzare UR Gear l'indirizzo al quale collegarsi è http://www.did.com/

Buon divertimento e arrivederci al mese prossimo!

CLASSIFICHE

PC

1° BALDUR'S GATE (HALIFAX)
2° SIM CITY 3000 (CTO)
3° FIFA 99 (CTO)
4° CAESAR III (LEADER)
5° TOMB RAIDER III (LEADER)
6° NBA LIVE 99 (CTO)
7° AGE OF EMPIRES RISE OF ROME (MICROSOFT)
8° FALCON 4 (LEADER)
9° SPEED BUSTER (3D PLANET)
10° TRESPASSER (CTO)

PlayStation

1° METAL GEAR SOLID (HALIFAX)
2° MONACO GRAND PRIX (3D PLANET)
3° FIFA 99 (CTO)
4° TOCA 2 (HALIFAX)
5° SPYRO THE DRAGON (SONY)
6° ABE'S EXODDUS (HALIFAX)
7° CRASH BANDICOOT 3 (SONY)
8° APOCALYPSE (HALIFAX)
9° TEKKEN 3 (SONY)
10° GRAN TURISMO (SONY)

CASA: UBI SOFT
WEB: www.ubisoft.com
SVILUPPATORE: Interno
DISTRIBUTORE: 3D PLANET
PREZZO: L. 110.000
GENERE: Guida

MONACO GRAND PRIX
RACING SIMULATION 2

DEDICATO A...

Tutti gli appassionati dei giochi di corse. È il titolo ideale per mettersi nei panni dei grandi piloti di Formula 1. Monaco Grand Prix porta alla ribalta il fascino indiscusso del Campionato Mondiale, finendo per conquistare il cuore di tutti i videogiocatori.

DALLA LONTANA CINA ARRIVA LA PIÙ BELLA SIMULAZIONE DI FORMULA 1 PER LA NOSTRA AMATA PLAYSTATION. NON LASCIAMOCI SFUGGIRE QUESTA SPLENDIDA OCCASIONE PER GAREGGIARE SULLE PISTE DI TUTTO IL MONDO.

Il nuovo titolo Ubisoft si presenta come una carta vincente, veramente adatto a tutti noi, completo in ogni aspetto e senza avere la pretesa di rivolgersi a un pubblico di soli esperti. Si tratta di una simulazione di guida che vuole portare sui nostri schermi l'ebbrezza dell'alta velocità e la gioia per le sfide sui circuiti di tutto il mondo. Il gioco si ispira al campionato mondiale del '98 e si articola su ben 16 circuiti, fedelmente riprodotti, perfetti per deliziare il palato dei fanatici o attirare l'attenzione di coloro che si avvicinano all'appassionante mondo della F1 per la prima volta.
In *Monaco Grand Prix* possiamo modificare ogni singolo parametro a nostro piacimento, trasformando il gioco in una fedele simulazione della realtà o mantenendolo a un livello di grande giocabilità, dove l'accento è posto sull'azione e sul divertimento immediato. Per prima cosa, occorre selezionare la lingua e l'italiano non manca di certo, poi il grado di difficoltà, il livello di realismo (effetto delle condizioni meteorologiche, considerazione o meno degli scontri e dei danni alla vettura, cambio automatico o manuale), il numero degli avversari, la posizione sulla griglia di partenza e, infine, il tipo di gara in cui vogliamo cimentarci.
Monaco Grand Prix permette quattro possibili e diverse occasioni per divertirci. La prima è quella di azione pura, con attenzione scarsa o nulla al realismo, ma con una giocabilità senza pari, in una sfida mozzafiato senza danni per gli scontri più pericolosi e con l'unico obiettivo di raggiungere alcuni punti chiave entro un tempo limite. La seconda è la gara singola, decisamente più impegnativa, dove una buona capacità di controllo della macchina è il primo requisito per arrivare al termine della sfida con un risultato appena soddisfacente. Il campionato completo è la terza opzione, l'ultima frontiera del gioco cui possiamo rivolgerci dopo aver acquisito uno stile personale di guida, una capacità non comune di riconoscere pregi e difetti di macchine e percorsi, e dopo aver finalmente scoperto tutti i misteri di questa splendida simulazione. La quarta opzione, invece, è rappresentata dalla gara contro il tempo, ottima per apprendere i rudimenti e affinare mano a mano le tecniche più efficaci.
In una pista di nostra scelta, dobbiamo cercare di completare un determinato numero di giri nel minor tempo possibile; poi, dovremo sfidare il nostro miglior risultato in tutte le prove successive.
In pratica, un'auto "fantasma", trasparente e intangibile, riprodurrà le passate prestazioni per darci l'occasione di superare noi stessi e migliorare gradualmente il record personale di velocità e tempo.
Monaco Grand Prix RS2 è un gioco che coinvolge e appassiona i suoi giocatori fino alla fine di ogni possibile gara e ancora oltre. Quando il campionato mondiale non avrà più alcuna sorpresa per noi, potremo lanciarci in nuove emozionanti sfide contro i nostri amici , mettendo a confronto la nostra abilità ed esperienza.

(In alto) La grafica di Monaco Grand Prix Racing Simulation 2 è davvero eccezionale, e sulla nostra PlayStation potremo notare una valanga di dettagli! (A destra) Potremo competere su tutti i circuiti del Mondiale più una pista degli anni '60!

HEROES OF MIGHT & MAGIC III

DIVENTIAMO EROI

Ecco la nostra grande occasione per diventare autentici generali e comandare eserciti di creature fantastiche nell'universo di *Might & Magic*. Giunti al terzo capitolo di questa grande avventura, la saga degli eroi ci vede ancora una volta calati in un mondo dove le leggi della magia dominano su tutto, dove draghi e titani sono le creature più potenti a solcare le terre di Erathia. Soltanto il coraggio di eroici condottieri è in grado di ristabilire l'ordine o soggiogare tutti al volere di uno solo. *Heroes of Might & Magic III*, esattamente come i suoi predecessori, è un gioco strategico a turni dove gli spostamenti di truppe e mostri sui campi di battaglia segue di pari passo la gestione delle risorse, sia umane che materiali. Ogni condottiero può assumere al suo servizio alcuni eroi e utilizzare le ricchezze delle proprie terre per edificare costruzioni migliori, alloggi per i soldati, scuole per i monaci, scuderie per la cavalleria e via dicendo. Con alcuni edifici chiave, poi, potremo addestrare le truppe e affidarle alle cure dei nostri generali. Fin qui non c'è nulla di nuovo rispetto ai capitoli precedenti della serie. *Heroes of Might & Magic* rimane sempre uno dei migliori titoli strategici a sfondo fantastico che esistano sul mercato, ma sembra che siano state introdotte alcune novità capaci di allettare i videogiocatori esperti e suscitare un nuovo grande seguito di fan e appassionati.
Tanto per cominciare, gli scenari che compongono l'intera campagna militare sono stati meglio calibrati e resi particolarmente interessanti con la presenza di innumerevoli costruzioni, oggetti magici, templi, scuole di magia, forzieri, praticamente disseminati sul territorio, in attesa del primo eroe che venga a reclamarli o di un generale disposto a combattere per conquistarsi il premio. Le terre in cui ci muoviamo sono incredibilmente elaborate, vivacizzate da incontri e sorprese d'ogni tipo, tanto che l'esplorazione a tappeto del territorio richiede moltissimo tempo e una enorme abilità strategica. Ora più che mai i controlli sono intuitivi e semplici da padroneggiare, rendendo il gioco adatto anche a un pubblico non abituato ai titoli di strategia.
La varietà, unita alla vasta estensione e a una giocabilità fuori del comune dovrebbero ancora una volta decretare il sicuro successo di questo titolo davvero eccezionale e coinvolgente.

Torna sui nostri PC la mitica saga di *Heroes of Might & Magic*!

CASA: MICROSOFT
WEB: www.microsoft.com
SVILUPPATORE: ENSEMBLE STUDIOS
DISTRIBUTORE: MICROSOFT
PREZZO: L. 99.000
GENERE: STRATEGIA

AGE OF EMPIRES THE RISE OF ROME

DEDICATO A...

Tutti gli appassionati di giochi strategici in tempo reale. Come il Grande Cesare potremo condurre le nostre legioni alla conquista del mondo, scrivendo una nuova versione della storia dei grandi imperi. Age of Empires The Rise of Rome conferisce nuove dimensioni di divertimento all'ormai classico Age of Empires che vive una seconda giovinezza sugli schermi dei nostri PC.

GLI IMPERI DEL PASSATO TORNANO A SCONTRARSI SUI NOSTRI SCHERMI. COSTRUIAMO UN'INTERA CIVILTÀ. RIFONDIAMO LA CITTÀ ETERNA E GUIDIAMO LE NOSTRE ARMATE VERSO GLI ALLORI DELLA STORIA. CON *AGE OF EMPIRES THE RISE OF ROME*, IL NUOVO CAPITOLO DEL TITOLO STRATEGICO DI CASA MICROSOFT.

Uno degli elementi che maggiormente aiutano a digerire i voluminosi testi di storia a scuola sono le affascinanti gesta dei grandi generali, strateghi e condottieri dell'antichità. Se le grandi battaglie, le ascese e le cadute dei fulgidi imperi, ci hanno fatto sognare di condurre in prima persona le armate Persiane o le flotte Fenicie, allora non possiamo aver perso l'occasione di cimentarci con *Age of Empires*, una delle pietre miliari nella storia dei giochi strategici per il nostro Personal Computer.
All'interno di questo titolo di casa Microsoft potevamo, infatti, costruire intere civiltà partendo da un piccolo villaggio, oppure affrontare rischiose battaglie storiche impersonando il comandante delle truppe di ben dodici tra le più radiose culture del mondo antico.
Oggi, a poco più di un anno dall'uscita di questo programma, ecco comparire il primo set di espansione ufficiale in grado di farci sedere su uno dei più impegnativi troni della storia: quello di Cesare.
Con *Age of Empires The Rise of Rome* potremo affrontare le sfide che, nel corso dei secoli, hanno deciso la storia dell'impero Romano. Mantenendo invariata l'accuratezza storica che caratterizzava il titolo base potremo, infatti, lanciarci nella campagna di guerra che contrappose Cesare a Cleopatra, oppure porre l'assedio a Siracusa e sconfiggerne le temibili torri di difesa, o arrestare l'implacabile avanzata di Annibale con i suoi elefanti. Naturalmente non mancherà la possibilità, per i giocatori più intraprendenti, di partire dal piccolo villaggio di pastori situato sulle rive di un fiume e procedere, di secolo in secolo, verso l'edificazione della "Caput Mundi". In questo caso dovremo imparare a pianificare lo sviluppo della nostra civiltà, come già avveniva in *Age of Empires*, ma con qualche piacevole innovazione. Quando avremo a disposizione le risorse sufficienti per produrre più di una unità di truppe o di mezzi, basterà selezionare quanti elementi di quel determinato tipo ci servono, cliccando più volte col mouse, perché questi vengano creati. In ogni caso dovremo sfruttare questa opportunità con molta attenzione, poiché eccedendo nella produzione in un settore, potremmo trovarci di colpo sbilanciati in un ambito altrettanto vitale, conducendo la nostra splendida civiltà verso un prematuro declino. Altre novità riguardano il tipo di unità da combattimento. Troveremo infatti arcieri cammellati, elefanti catafratti con balestra, poderose galee lanciafiamme e le già citate torri di Siracusa, dotate di specchi ustori in grado di focalizzare la luce solare in un unico, micidiale raggio in grado di carbonizzare le navi avversarie. Inoltre, giocando nei panni dei Romani, potremo edificare la meraviglia simbolo della nostra civiltà: il bellissimo Colosseo, ancora più splendente alla luce delle rinnovate potenzialità grafiche di *Age of Empires The Rise of Rome*, che permettono una risoluzione di 1024x768. Quando poi avremo raggiunto l'apogeo alla testa delle legioni della Città Eterna, ci resteranno ancora tre nuove civiltà con cui affrontare le epiche sfide virtuali: quella Macedone, quella di Palmira, e la potente Cartagine, tutte riprodotte con le proprie armi e tecnologie caratteristiche. Infine, un'ultima innovazione negli scenari ci proietterà alla conquista di obiettivi predeterminati, indicati da standardi che sventolano all'interno di un territorio ancora sconosciuto e pieno di insidie, in una gara al buio contro il tempo per arrivare a catturarli prima dei nostri avversari.
Insomma, *Age of Empires The Rise of Rome* ci offre ben più di un semplice aggiornamento per un titolo già molto avvincente, rappresenta invece una affascinante rivoluzione nel modo di giocare un classico.

(In alto) Potremo assistere a diverse sequenze di intermezzo. (A destra) Conquistare ognuno dei livelli di *Age of Empires - Rise of Rome* non sarà affatto semplice. Per giocarci, avremo bisogno del CD del primo *Age of Empires*.

METAL GEAR SOLID

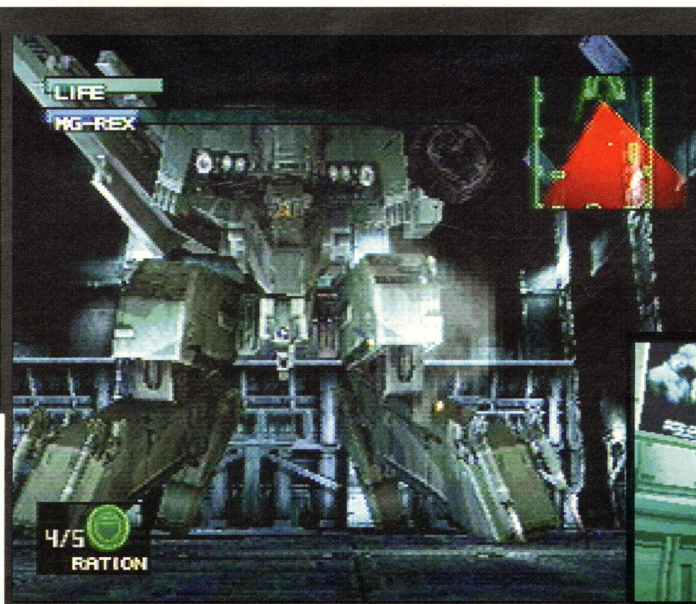
DEDICATO A...

Gli appassionati giocatori PlayStation che vogliono godersi il miglior titolo degli ultimi tempi. Metal Gear Solid ha le caratteristiche per piacere a tutti, grazie soprattutto a una giocabilità che non teme confronti, a una storia di grande spessore e a un doppiaggio in italiano d'alto livello.

COMINCIAMO FIN D'ORA A PREPARARCI PER UNO DEI TITOLI PIÙ ATTESI DI QUEST'ANNO. È ARRIVATO IL GIOCO D'AZIONE PIÙ BELLO E DINAMICO CHE LA PLAYSTATION ABBIA MAI VISTO!

Qualche volta capita che una casa importante riesca a mettere insieme in un solo gioco tali e tanti elementi positivi, da creare un autentico capolavoro. È un'eventualità che non capita spesso, ma il recente *Metal Gear Solid* dimostra che l'obiettivo è raggiungibile con questa prova di eccezionale livello. L'ultimo pargolo di casa Konami stupisce il grande pubblico PlayStation praticamente sotto ogni punto di vista: la trama è complessa e coinvolgente, la grafica è rifinita e fluidissima, l'atmosfera è resa alla perfezione ed è capace di tenerci sulle spine in ogni singolo istante dell'avventura. Nei panni del super soldato Solid Snake, abbiamo l'ingrato compito d'infiltrarci in una base militare occupata da terroristi, scoprirne le intenzioni e fermarli prima che raggiungano il loro scopo. Approdati al molo sottomarino della base, non ci mettiamo molto a renderci conto della drammatica situazione; il commando di terroristi è composto da un'élite di mercenari, veri professionisti nel loro campo, che sono riusciti a impadronirsi del Metal Gear, un carro armato sperimentale in grado di lanciare testate nucleari. Trovare l'arma e neutralizzarla prima del lancio sarà il nostro compito primario, ma sulla strada troveremo numerosi nemici, tutti agguerritissimi e pronti a darci del filo da torcere. Revolver Ocelot è un campione con pistole di piccolo calibro, tanto che riesce a colpire un avversario nascosto, facendo rimbalzare i proiettili sulle pareti; Vulcan Raven è uno sciamano indiano, grosso come un orso, armato con un mitragliatore enorme e batterlo non sarà uno scherzo. Mentre procediamo verso il Metal Gear la trama si dipana, mettendo in luce vari aspetti ambigui e misteriosi della missione: le persone che salviamo muoiono inspiegabilmente tra le nostre mani, colpite da un malore improvviso, uno strano personaggio riesce a contattarci con una linea di comunicazione che dovrebbe essere segretissima, un ninja, armato con gli ultimi ritrovati della tecnologia, si muove come un fantasma nella base, uccidendo tutti quelli che incontra. Di mistero in mistero la storia s'infittisce sempre più, fino alle battute finali, quando ci scontreremo con la nostra nemesi suprema, Liquid Snake, un soldato praticamente invincibile che rivaleggia con lo stesso Solid in quanto ad abilità ed esperienza. *Metal Gear Solid* è un'esperienza videoludica davvero impressionante, in parte a causa del suo taglio cinematografico, esaltato da filmati e scene d'intermezzo di grande impatto visivo, in parte per la sconfinata giocabilità del prodotto. I comandi ci permettono, infatti, di strisciare, di combattere a mani nude, di passare alla visuale in soggettiva e scrutare l'area in cerca di eventuali nemici. Il personaggio si muove in un ambiente 3D realizzato alla perfezione, dove cercheremo di passare inosservati sotto il naso di guardie armate fino ai denti. Un passo falso, un rumore fuori posto, come un piede in una pozzanghera, sono sufficienti a richiamare su di noi dozzine di bellicose sentinelle. Quando la situazione lo consente, possiamo utilizzare armi da fuoco ed eliminare alla radice un'attenzione indesiderata, ma la segretezza sarà la nostra arma vincente nella maggior parte dei casi.

Il gioco vi rapirà letteralmente e non riuscirete a staccarvene fino alla fine. La tecnologia della PlayStation è stata sfruttata fino all'osso, comprese le potenzialità del Dual Shock, utilizzato come mai prima d'ora. Konami è senz'altro riuscita a conquistarsi il suo posto nella leggenda con un titolo che non finisce di stupire e appassionare; *Metal Gear Solid* è un pezzo da collezione che non possiamo semplicemente lasciarci sfuggire.

(In alto) Per riuscire nella nostra disperata impresa dovremo imparare a utilizzare tutte le armi che troveremo al meglio delle nostre possibilità.
(A destra) Alcuni dei nostri nemici sono davvero enormi, come questo gigantesco robottone alto tre piani - avrà un punto debole?

(In basso) Primo piano sul misterioso ninja che sembra avere un oscuro legame con il nostro eroe. La sua spada taglia l'acciaio come il burro, la sua pelle é dura come l'acciaio. Ci vorrà tutta la nostra bravura per batterlo senza lasciarci le penne...

CASA: VIRGIN
WEB: www.capcom.com
SVILUPPATORE: CAPCOM
DISTRIBUTORE: LEADER
PREZZO: L. 89.000
GENERE: AVVENTURA 3D

RESIDENT EVIL 2

DEDICATO A...

Chi ama le emozioni forti. In Resident Evil 2 vestiremo i panni dei protagonisti di un'avventura che è molto più simile a un vero e proprio film dell'orrore, che non a un semplice gioco per PC. Come ciliegina sulla torta, potremo inoltre rigiocare questo titolo più volte, fino a diventare eroi di serie A.

LANCIAMOCI IN UN'AVVENTURA DALLE TINTE FORTI. TRA ATMOSFERE MINACCIOSE ED ENIGMI INQUIETANTI. NELLA MIGLIORE TRADIZIONE DEI PIÙ CLASSICI FILM HORROR.

Immaginiamoci il tipico paese immerso nella campagna statunitense. Bimbi che giocano liberamente per strada, torta di mele e un inconfessabile segreto. Proprio come l'immaginaria cittadina di Castle Rock, nata dalla penna del maestro dell'orrore Stephen King, anche Racoon è ormai entrata nella storia del genere horror, grazie all'avventura di casa Capcom *Resident Evil*.

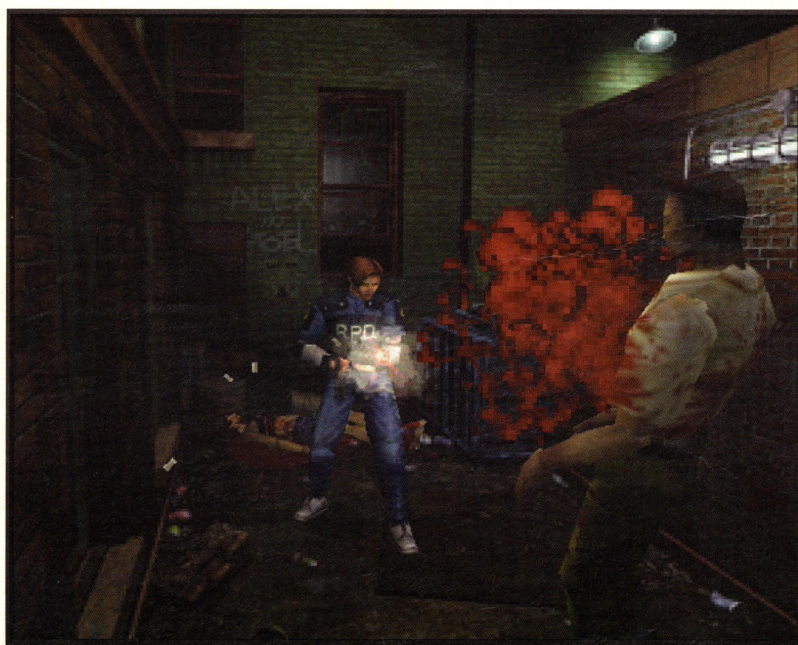
Vale quindi la pena di fare una specie di riassunto delle puntate precedenti perché, dopo un anno, questo paesino è destinato a ritornare all'attenzione della cronaca nera grazie a *Resident Evil 2*.

Tutto è cominciato in un casale abbandonato alle pendici della foresta vicina a Racoon, dove ben due squadre speciali di polizia sono misteriosamente scomparse. Gli unici due superstiti della seconda spedizione sono tornati raccontando raccapriccianti storie al limite del credibile. Ora, a due mesi di distanza da quell'inquietante episodio, il poliziotto Leon di ritorno da un normale giro d'ispezione, viene accolto in città da una decina di orribili zombi, assetati di sangue. Ecco che il velo di omertà viene brutalmente squarciato dall'orrenda realtà e che, attraverso lo schermo del nostro PC, possiamo vestire i panni dei protagonisti di questa vicenda mozzafiato. Insieme alla giovane Claire, sorella di uno dei sopravvissuti del primo episodio, dovremo avventurarci all'interno di Racoon, per svelare il mistero che la avvolge, scoprire quale sia la parte giocata dalla sinistra Umbrella Corporation, una grossa industria chimica senza scrupoli, e dal misterioso T-Virus.

A differenza di molte avventure per computer infatti, potremo impersonare sia Leon che Claire, anche se in momenti diversi.

Inizialmente sceglieremo con quale dei due affrontare la trama, per poi rigiocarla una seconda volta, secondo la prospettiva dell'altro personaggio. Muovendoci all'interno di un'atmosfera da incubo, con la città popolata da Zombi e mostri mutanti, ci troveremo a dover risolvere situazioni enigmatiche e avvincenti, che spesso andranno superate con nervi d'acciaio e mira infallibile. I tipici ragnetti di campagna sono diventati infatti enormi bestie, capaci di staccare le braccia a morsi o di iniettare un veleno letale, gli insetti si sono trasformati in mostruosità ostili all'uomo, senza contare poi gli esseri umani mutati, con i corpi stravolti da orrende deformazioni e pronti a uccidere con le loro orribili e lunghissime lingue.

Ogni decisione presa con un personaggio influirà sulle azioni del secondo, facilitandone o meno le imprese. Lo svolgimento di *Resident Evil 2* è infatti intricato quanto quello di un vero film horror, con tanto di flashback e filmati dall'intensa carica "splatter".

Le inquadrature e i punti di vista sono sempre diversi, in modo da farci decidere comodamente dove dirigere i nostri passi, ma senza rivelarci completamente la scenografia, se non al momento più opportuno e con effetti- sorpresa mozzafiato. Sarà inoltre possibile rigiocare l'avventura più volte, per ottenere una valutazione sempre migliore, scoprendo l'accesso a personaggi e armi supplementari. Prepariamoci quindi a vivere il secondo episodio di questa eccezionale saga horror, che lascia aperta una sola domanda: potrà veramente finire così?

(In alto) Grazie al completissimo inventario di cui dispongono i nostri eroi, potremo gestire, utilizzare e manipolare una valanga di oggetti e di armi. (A sinistra) Non avremo certo vita tranquilla nella città di Raccon! Zombi da tutte le parti, mutanti che ci attendono dietro ogni angolo e una massa di mostri assortiti da brivido!

PC HELP ZONE

SIM CITY 3000

Premiando le lunghe attese degli appassionati, ecco sugli schermi dei nostri PC l'ultimo capolavoro della fortunata serie della Maxis in cui potremo vestire gli scomodi panni di Primo Cittadino della nostra città ideale. Una volta all'interno del gioco premiamo contemporaneamente CTRL + SHIFT + ALT + C. Si aprirà una finestra, all'interno della quale potremo inserire i seguenti codici:

call cousin Vinnie - appare una nuova icona nella finestra degli incontri/appuntamenti. Un uomo d'affari ci regalerà presto un po' di denaro che andrà ad accrescere la nostra cassa (possiamo accettare o meno).
garbage in, garbage out - abilita tutti gli edifici della spazzatura.
i am weak - costruisce palazzi, zone, trasporti, e via dicendo
I love red tape - abilita tutte le ordinanze
let's make a deal - i nostri vicini saranno lieti di fare affari con noi
nerdz rool - ...per l'industria dell'alta tecnologia
pay tribute to your king - tutti i riconoscimenti diventano disponibili.
power to the masses - abilita tutti gli edifici per la produzione di energia di qualsiasi tipo.
Salt on - trasforma il mare in una distesa d'acqua salata.
Salt off - trasforma il mare in una distesa d'acqua dolce.
Terrain one up - rialza il terreno
Terrain one down - abbassa il terreno
Terrain ten up - rialza notevolmente il terreno
Terrain ten down - abbassa notevolmente il terreno
water in the desert - abilita tutti gli edifici che trattano l'acqua.
Zyxwvu - se abbiamo rifiutato l'offerta creata con il codice precedente possiamo attivare questo codice e nel menu dei premi apparirà il bellissimo Castello di *Sim City*. Il castello aumenta notevolmente il valore della terra attorno a sé.

CARMAGEDDON 2

I due capitoli della serie Carmageddon non hanno certo bisogno di presentazioni. Accompagnato dal solito vespaio di polemiche, anche Carmageddon 2 è approdato sui nostri schermi, dimostrandosi comunque un videogioco ben realizzato. Qui di seguito ecco alcuni trucchi per incrementare le nostre prestazioni automoblistiche:

BIGDANGLE - sorpresa!
CLINTONCO - Hot Rod
FASTBAST - i pedoni corrono!
EVENINGOCCIFER - ...quando si alza un po' troppo il gomito
GOODHEAD - cambia le teste dei pedoni
LEMMINGIZE - i pedoni diventano... stupidi
MOONINGMINNIE - diminuisce la forza di gravità
MRMAINWARING - i pedoni vengono presi dal panico
POWPOW - permette di respingere le vetture avversarie
SMARTBASTARD - completa automaticamente la corsa
STICKYTYRES - permette di arrampicarsi sui muri
STIFFSPASMS - azione mutante
STOPSNATCH - blocca/sblocca il tempo
TILTY - modalità flipper
TINGTING - ripara gratuitamente la vettura
TIMMYTITTY - bonus per il tempo
WATERSPORT - utilissimo sott'acqua
WETWET - aumenta i crediti
WOTATWATAMI - ingrassa le gomme della nostra auto
ZAZAZ - elimina i pedoni

CASA: PSYGNOSIS
WEB: www.sony.com
SVILUPPATORE: ATTENTION TO DETAIL
DISTRIBUTORE: SONY
PREZZO: L. 99.000
GENERE: GUIDA

ROLLCAGE

DEDICATO A...

Tutti gli amanti di azione e velocità. Ottimo per chi non si accontenta di una normale simulazione di guida, ma cerca un titolo alternativo, capace di offrire un'ondata di novità nel genere dei giochi di corse.

SPARATI A FOLLE VELOCITÀ SU DI UN BOLIDE FUTURISTICO A QUATTRO RUOTE. GAREGGIAMO SENZA ESCLUSIONE DI COLPI IN UNA SFIDA MORTALE.

Sembra quasi scontato, ma quando Psygnosis decide di produrre un gioco è normale che debba sconvolgere il mercato e portare il genere delle corse a nuove vette di originalità. Siamo praticamente tornati ai bei tempi di *Wipeout* e a un'ambientazione futuribile, dove tecnologia e atmosfere da fine del mondo si fondono con incredibile naturalezza. Sfrecciamo con auto corazzate su piste rocciose e accidentate senza alcun riguardo per l'incolumità della nostra vettura, mentre sullo sfondo scorrono paesaggi desolati, crepuscolari, dove cieli viola sono punteggiati da nuvole rosa o vermiglie. *Rollcage* è un gioco di corse che ci vede alla guida di vetture praticamente indistruttibili, dotate della straordinaria capacità di ribaltarsi e restare perfettamente guidabili. Sulle 11 piste disponibili possiamo raccogliere una serie di bonus e armi devastanti che ci aiuteranno a vincere nel modo più subdolo e sleale possibile. Gli oggetti comuni sono i missili e gli scudi. Questi ultimi non sono a tempo, ma hanno un grado di resistenza che diminuisce dopo ogni colpo ricevuto e dopo scontri rovinosi con elementi del paesaggio. I missili, invece, mantengono quello che promettono e cioè distruzione a volontà; ce ne sono a inseguimento, perforanti o addirittura specifici per bersagliare la vettura alla guida della gara. Altre trovate sono decisamente stravaganti, come gli oggetti che permettano salti temporali, utili per scambiarci di posto con l'auto che si trova in testa. Infine, i getti di gelo sono l'arma più infida, insostituibili per mettere in crisi gli avversari e farli uscire di pista in un batter d'occhio.

In sostanza, le novità portate da *Rollcage* sono due: anzitutto l'estrema giocabilità data da un mezzo che può viaggiare su qualunque superficie ad angolazioni vertiginose, persino aderendo alle pareti o al soffitto dei tunnel, senza mai dover rallentare e perdere terreno. L'unico problema è dato dalla stabilità della vettura, presto risolto da una certa pratica da parte del pilota. Ci sono sei vetture in tutto tra cui possiamo scegliere e ognuna è caratterizzata da unici parametri di velocità, stabilità e resistenza. La scelta del mezzo diventa subito una questione di sensibilità personale e ogni giocatore può impiegare le armi nel modo che gli è più congeniale. Azione è la parola d'ordine di un gioco fluidissimo che non conosce rallentamenti o soste. Anzi, non è difficile trovare zone della pista che provocano brusche accelerazioni e ci scagliano a velocità impossibili verso il traguardo, oppure contro il muro più vicino. La seconda novità è rappresentata dalla parziale interazione che potete avere con gli elementi dell'ambiente circostante. Per una volta, in un gioco di corse, gli sfondi sono significativi e possono tornare utili se riusciamo a ingombrare il percorso con le macerie di un palazzo e fermare così le macchine avversarie.

Rollcage è un gioco di azione sfrenata che ci terrà incollati agli schermi per molto tempo, in gare senza fine contro il computer o i nostri amici.

(In alto) Mettiamoci alla guida dei potentissimi mezzi di *Rollcage* e cerchiamo di mettere fuori gioco i nostri nemici! (A destra) La grafica di *Rollcage* è davvero eccezionale: colorata, piena di dettagli, e veloce!

PSX HELP ZONE

TOCA 2: TOURING CARS

Ecco un paio di trucchi per giocare meglio con un ottimo gioco di corse. Basterà digitare questi nomi al posto di quello per il guidatore per ottenere l'effetto desiderato.

Bassa gravità:	LUNAR
Visuale Micro-Machines:	MINICARS
Accedere alle auto:	BIGLEY
Accedere alle piste:	MECHANIC
Modalità Battaglia:	BANGBANG
Barriere elastiche:	PADDED
Scontri elastici:	BCASTLE
Orizzonte sfuocato:	TRIPPY
Dilatare verticalmente la pista:	ELASTIC
Alta velocità:	FASTER
Circuito speciale:	DINKYBIT

DUKE NUKEM: TIME TO KILL

Questo gioco innegabilmente bello, richiede una precisione e una prontezza di riflessi davvero fuori del comune. Se vogliamo semplificarci la vita e mantenere intatto tutto il divertimento basta ricorrere a qualche piccolo trucco. Per attivare la gabola desiderata è sufficiente mettere il gioco in pausa e digitare la sequenza indicata.

Avere tutte le chiavi:
Su, Destra, Su, Sinistra, Giù, Su, Destra, Sinistra, Destra, Giù.

Avere tutte le armi:
L1, L2, Su, L1, L2, Giù, R1, Destra, R2, Sinistra.

Avere tutti gli oggetti:
L1, L1, L1, L1, L1, R1, R1, R1, R1, R1.

Avere le munizioni illimitate:
Sinistra, Destra, Sinistra, Destra, Select, Sinistra, Destra, Sinistra, Destra, Select.

Diventare invisibile:
L1, R1, L1, R1, L1, R1, L1, R1, L1, R1.

Diventare invincibile:
L2, R1, L1, R2, Su, Giù, Su, Giù, Start, Start.

SHADOW GUNNER

A proposito di codici per diventare invincibili, non possiamo tralasciare la possibilità di assurgere a nuovi livelli di onnipotenza anche in questo gioco. Per avere tutti i nemici ai nostri pedi dobbiamo solo accedere alla schermata dei codici, tenendo premuto Select nel menu principale e premendo il tasto triangolo tre volte in rapida sequenza. Poi, componiamo il codice.

Cannone Super:
X, Cerchio, Triangolo, X, X, Cerchio, X, X.

Diventare invincibile:
Triangolo, Cerchio, Cerchio, Triangolo, Cerchio, Quadrato, X, X.

Diventare invisibile:
Quadrato, Triangolo, X, Quadrato, Triangolo, Cerchio, X, Triangolo.

S.C.A.R.S.

Torniamo ai giochi di corse, in questo titolo di sfide sulle quattro ruote. La sportività assume un nuovo significato sui circuiti di S.C.A.R.S. dove possiamo eliminare scomodi concorrenti impiegando bombe e razzi a volontà. Inseriamo i seguenti codici nell'apposita sezione e godiamoci il risultato.

Coppa Crystal:	GLASSX
Coppa Zenith:	ZDPEAK
Coppa Diamond:	ROCKYY
Auto Panther:	MYSTER
Auto Cheetah:	RUNNER
Auto Cobra:	RATTLE
Auto Scorpion:	DESERT
Gareggiare contro tutte le auto segrete:	XPERTS
Tutti i trucchi:	ALLVID

Microsoft AGE of EMPIRES the rise of Rome - Expansion

Ecco l'attesissima add on di Age of Empires. The rise of Rome ci porta nella Roma Imperiale. Le novità sono numerose: maggiori opportunità strategiche, nuovi scenari e mappe rendono Age of Empires Expansion – The rise of Rome un'esperienza assolutamente imperdibile!

Il trattato di Von Clausewitz in una mano e il mouse nell'altra. Ecco come riconoscere gli appassionati di Age of Empires, il più popolare gioco di strategia del mondo. Oggi questi giocatori devono affrontare una nuova sfida: *Age of Empires Expansion – The rise of Rome, la tanto attesa estensione che rende il gioco ancora più affascinante*: scenari inediti, nuovi nemici e più armi con cui combatterli, una reale "immersione" nella Roma Imperiale.

Potremo percorrere oltre 10.000 anni di storia, confrontarci con differenti civiltà e culture, gestire nel modo migliore risorse militari, economiche e tecniche. Saremo condottieri con poteri decisionali illimitati. Guideremo la nostra "gente" fino alla destinazione finale, la "civiltà". Ne saremo capaci? È un compito che richiede capacità di valutazione delle differenti alternative, tempismo, coraggio e, nello stesso tempo, saggezza. E alla fine combatteremo e dirigeremo le truppe così bene che diventeremo dei veri teorici dell'arte militare. Tutto questo è Age of Empires Expansion: l'Ascesa di Roma coincide con l'ascesa del divertimento!

Immaginiamoci a Roma, imperatori della più grande e fastosa civiltà dell'antichità nel momento del suo apogeo. Un'età di potenti regni in lotta tra loro che vide il confronto tra l'Impero Romano, Cartagine, Palmyra e il Regno Macedone. Queste nuove grandi civiltà si aggiungono a quelle del primo Age of Empires, per regalarci nuove sfide che vinceremo solo se sapremo combinare intelligenza tattica e militare a una buona dose di coraggio!

Age of Empires Expansion – The rise of Rome presenta numerose novità. Innanzitutto le opportunità strategiche sono ampliate da nuovi opzioni di tecnica militare, tra cui, di volta in volta, gli elefanti con corazza (quanta paura suscitarono gli elefanti di Annibale alle truppe romane!), i guerrieri su cammello, la galea d'attacco, il carro falcato o gli insidiosi frombolieri armati di fionda. Ma le risorse consistono anche in nuovi strumenti come la logistica, il martirio dei prigionieri, la medicina e gli scudi a torre.

Potremo saggiare la nostra abilità in quattro campagne nuove di zecca, costituite da più di 12 scenari addizionali, da potenti strumenti cartografici e da nuovi modelli di territorio. Grande attenzione è stata riservata alle mappe: in The rise of Rome non solo sono state ampliate, ma ne sono stati anche introdotti 4 nuovi tipi: Continentale, Mediterraneo, Colline e Gole.

La vittoria finale si può ottenere attraverso la dominazione del territorio grazie alla buona riuscita di guerre condotte contro altre civiltà, all'esplorazione del mondo conosciuto oppure all'accumulo di ricchezze.

Se a tutto questo aggiungiamo alcune ottimizzazioni delle caratteristiche di Age of Empires (come per esempio l'eliminazione della vessatoria "sanzione agricola" per la civiltà persiana) e un audio di eccellente qualità, risulta evidente come Age of Empires Expansion – The rise of Rome garantisca un'esperienza di gioco senza eguali! Peccato che Von Clausewitz non possa giocare…!

L'arena in fiamme... I tanto temuti elefanti con la corazza... Nemici ovunque... La nostra strategia militare va ulteriormente affinata. Per il momento è meglio prendere il largo!

IN QUESTA PAGINA RISPONDIAMO AI QUESITI CHE PIU' SPESSO VENGONO RIVOLTI ALLE UNION GAME ZONE DI TUTTA ITALIA. FATE SENTIRE LA VOSTRA VOCE!

FILO DIRETTO

PC CD-ROM

COMMANDOS

"Sono un appassionato di giochi strategici e da un po' di tempo ho trovato pane per i miei denti giocando a Commandos. Sono riuscito, grazie anche ai trucchi apparsi sul numero di gennaio, a superare tutti i livelli tranne il numero 13, intitolato "Davide & Golia". Riesco a uccidere tutte le guardie e a far esplodere i serbatoi del carburante, ma non riesco a capire come fare a lanciare il siluro dal mini-sommergibile. Inoltre volevo sapere se, una volta conquistato un carro armato, è possibile anche utilizzarlo per sparare."
Antonio, Bari

"In realtà i due problemi che incontri hanno una stessa natura. È presto detto, ogni volta che ti trovi al comando di un veicolo potente è possibile attivare l'arma di bordo premendo il tasto CTRL. Così facendo il cursore si trasformerà in un mirino e potrai fare fuoco. Nel caso di un carro armato (ad esempio il Panzer al livello 10), sarà anche possibile travolgere le guardie nemiche seminando il terrore e lo scompiglio."

THE SETTLERS III

"Ho di recente acquistato il gioco The Settlers III e mi entusiasma veramente. Presto però ho scoperto di non essere in grado di costruire le navi. Vi sarei grato se poteste aiutarmi a superare questo inconveniente."
Lorenzo, Pisa

"Nei giochi di strategia in tempo reale alle volte capita che qualche rappresentazione grafica non molto riuscita crei alcuni contrattempi. Nel caso particolare, stando a quello che hai scritto, è molto probabile che tu confonda le iconcine dei lingotti di ferro con quelle adottate per le pietre.
In effetti le simbologie per questi due materiali sono fin troppo simili e possono trarre in inganno.
Con informazioni più dettagliate sul tuo problema potremo esserti di migliore aiuto prossimamente."

SAM & MAX-HIT THE ROAD

"Giocando a Sam & Max-Hit the Road sono arrivato a un punto morto. All'interno del Luna Park ho inserito nella torcia la lente e la lampadina, e l'ho usata all'interno del Tunnel dell'Amore, ma sono riuscito solo a vedere una coppia di scheletri e ora non so più cosa fare. Ho anche la chiave ricurva e ho già collegato i cavi al binocolo, ma non so proprio cosa farci. Aiutatemi, per favore."
Davide

"Non disperare, ecco come superare questo punto critico. Man mano che ti inoltri all'interno del Tunnel, illumina le pareti con la torcia. Circa a metà strada nella tua discesa vedrai una scatola di fusibili. Usa Max con la scatola per fermarti, scendi e prosegui a piedi fino alla scena dell'esecuzione. Prendi la barba di Enrico VIII e procedi attraverso la porta che si apre sullo sfondo. Per ottenere i cioccolatini devi andare nell'autogrill Snuckey, dove ne troverai una scatola alla cassa.
Uno dei tre cassieri, diplomato in "apriscatolette" aprirà al posto tuo il barattolo chiuso ermeticamente che contiene la mano.
A questo punto non ci resta che augurarti un buon proseguimento!"

PlayStation

TENCHU

"Mi piacerebbe sapere se ci sono dei trucchi per trasportare più oggetti, superando il numero di quelli consentiti. Credo che sarebbe molto più comodo giocare a Tenchu..."
Marino '72

Esistono eccome, e non tolgono nulla al divertimento. Si tratta di trucchi innocui che non compromettono la giocabilità di Tenchu e, anzi, aumentano la longevità di un gioco che merita di essere completato. Per aumentare la capacità di trasporto degli oggetti fino a 99, bisogna digitare una sequenza di tasti, tenendo premuto R2 nella schermata di selezione oggetti. Ecco l'ordine giusto: Quadrato, Quadrato, Triangolo, Triangolo, Destra, Destra, Su, Giù.
Inoltre, sempre per il nostro coraggioso ninja esiste un codice per moltiplicare gli oggetti. Analogamente al primo sistema, teniamo premuto L2 e digitiamo l'opportuna sequenza di tasti: Quadrato, Quadrato, Triangolo, Triangolo, Destra, Destra, Su, Destra.

NHL'99

"Questa serie mi ha sempre appassionata moltissimo. Vorrei qualche trucco per giocare con il mio sport preferito..."
Valeria '74

Siamo arrivati anche all'edizione di quest'anno, sempre bello, sempre in vetta alle classifiche e sempre più violento, se è possibile. NHL '99 sfrutta il meglio dell'hockey su ghiaccio, puntando su giocabilità e realismo.
Ricorriamo a qualche codice per rendere il gioco un poco stravagante e aggiungere un pizzico di follia all'azione sfrenata e velocissima di questo titolo targato Electronic Arts.
Digitiamo i seguenti codici nell'apposita sezione:
Giocatori con le teste ipersviluppate: BRAINY
Giocatori enormi: BIGBIG
Aumentare la velocità di gioco: SPEED
Godiamoci la sequenza finale: VICTORY

CROC: LEGEND OF THE GOBBOS

"Vorrei sapere se esiste un modo per partire dal livello desiderato, giocando a Croc."
Gennaro

Digitiamo il seguente codice: Su, Sinistra, Giù, Sinistra, Destra, Sinistra, Giù, Su, Sinistra, Destra, Destra, Giù, Destra, Destra, Su.
Inoltre, possiamo mettere a disposizione i codici per accedere alle varie isole.
Isola 2: Destra, Giù, Sinistra, Su, Destra, Destra, Su, Destra, Sinistra, Destra, Su, Destra, Sinistra, Su, Giù.
Isola 3: Sinistra, Su, Destra, Su, Destra, Giù, Giù, Su, Giù, Su, Su, Sinistra, Su, Sinistra, Giù.
Isola 4: Destra, Giù, Giù, Su, Destra, Sinistra, Su, Destra, Giù, Su, Su, Destra, Sinistra, Su, Giù.
Isola 5: Su, Sinistra, Giù, Sinistra, Destra, Sinistra, Giù, Su, Sinistra, Destra. Destra, Giù, Destra, Destra, Su.

FIFA '99

"Secondo me il miglior gioco del mondo è il calcio. Il gioco più bello per la mia PlayStation è senz'altro FIFA '99! Esiste qualche sistema per avere più soldi senza fare troppa fatica?"
Antonio

Certo. Basta accedere alla schermata dove possiamo comporre la nostra squadra e premere: L1, L2, R2, R1, Cerchio, X, Quadrato, Triangolo, Start, Select.

E' IN EDICOLA

IN REGALO
LA SUPER GUIDA DI 64 PAGINE PER VINCERE ALLA GRANDE CON LARA CROFT